## Невинный

Скромный, стеснительный, храбрый и ответственный. На Невинного всегда можно положиться, а робкие манеры скрывают смелость перед лицом опасности. Увы, люди часто склонны считать Невинного незрелым, наивным и незначительным. Поэтому к его мнению редко прислушиваются, и ему сложнее убедить других в своей правоте.

*Примеры концепта*: Молодая мать-одиночка. Ученый-идеалист. Лучшая студентка в общежитии.

***Ход страха***
Когда ты прячешься от опасности в замкнутом пространстве, из которого нет безопасного выхода, *удали пункт страха*.

***Ход смерти***
Когда ты умираешь, выбери персонажа, которому ты больше всего доверял. Если этот персонаж пытается мстить твоим убийцам, то получает *очко симпатии*. Если он укрывается или убегает, то теряет *очко симпатии*.

### Ходы

*Ты получаешь этот ход сразу.*

■ **Зрительские симпатии**
Ты начинаешь фильм с 1 *очком симпатии*.

*Выбери еще один ход.*

□ **Я собираюсь выжить**
Добавь +1 к *мозгам* (до максимума +2)



□ **Королева крика**
Когда ты проваливаешь попытку ***удрать*** или ***собраться с силами***, то испускаешь леденящие душу вопли. За эти провалы ты всегда получаешь 2 *очка симпатии* вместо одного.

□ **Дерись по-умному**
Когда ты используешь подручные предметы или подстраиваешь ловушки, чтобы ***наехать*** на угрозу, *напряги мозги* вместо *тела*.

□ **Любовная линия**
Когда ты испытываешь романтическое влечение к другому персонажу и открываешь ему свои чувства, ты получаешь *очко симпатии*. При этом один из вас, на твой выбор, получает *расходуемый штраф* на следующую попытку ***удрать***.

□ **Final Girl**
Если в живых остались только два игровых персонажа, считая тебя, ты получаешь *постоянный козырь* на все попытки ***наехать***. Если в живых остаешься только ты, получи также *очко симпатии*.

### Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- Ты влюблен в ______, но это чувство не взаимно.
- Ты обещал отдать ______ свою невинность. Расскажи, почему.
- ______ твой старший родственник или товарищ, которому ты полностью доверяешь.
- ______ твой надоедливый родственник. Спроси, почему вы не ладите.
- Ты вытаскиваешь ______ из неприятностей. Спроси, в чем обычно заключаются неприятности.
- Вы с ______ заклятые соперники. Спроси, в чем причина вашего соперничества.

### Характеристики

*Выбери один вариант.*

- □ Тело 1, Храбрость 2, Обаяние -1, Мозги 0
- □ Тело -1, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 1
- □ Тело 0, Храбрость 2, Обаяние -1, Мозги 1
- □ Тело 0, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 0

*Здоровье:* □□

*Страх:* □□□

*Симпатия:* □□□□□□□

### Травмы

- □ Увечье (*тело*)
- □ Паника (*храбрость*)
- □ Уродство (*обаяние*)
- □ Шок (*мозги*)

## Ботан

Остроумный, зажатый, смекалистый и неуклюжий. Над Ботаном частенько издеваются сверстники, ему редко выпадает с кем-либо переспать, вот он и компенсирует свои комплексы большими запасами смекалки. Жанровой смекалки в том числе.

*Примеры концепта*: Доставщик пиццы. Техслужащий на космической станции. Робкий учитель.

***Ход страха***
Когда ты отделяешься от группы, чтобы утолить любопытство, *удали пункт страха*.

***Ход смерти***
Когда ты умираешь, ты можешь оставить другому персонажу послание или улику, связанную с сюжетом фильма. Выбери персонажа и опиши, как он получает твое послание. Этот персонаж может задать один вопрос, чтобы ***разобраться в ситуации***.

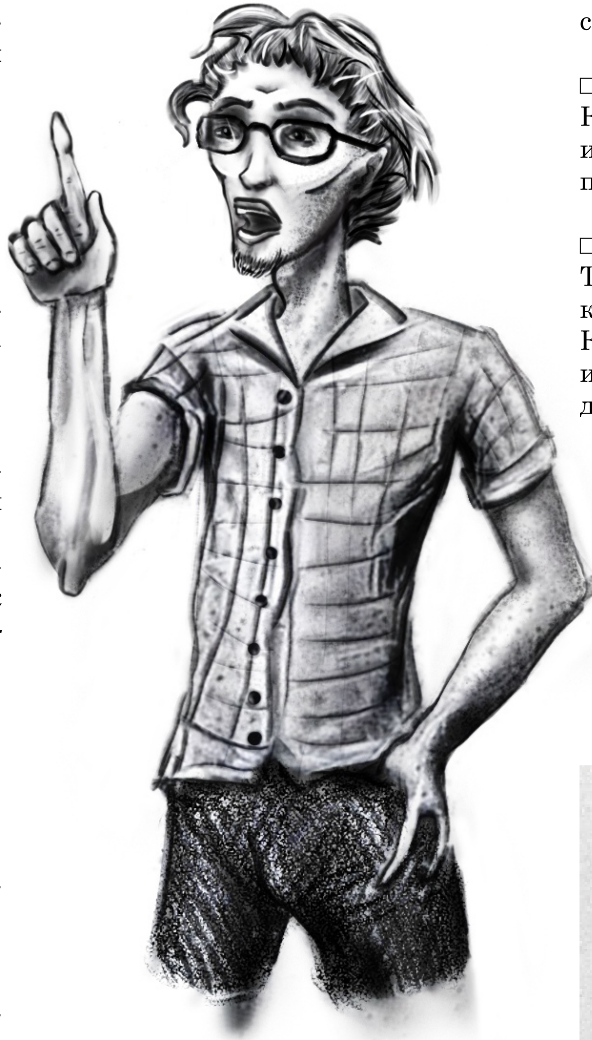
### Ходы

*Выбери два хода.*

☐ **Слава Богу, я девственник**
Ты начинаешь фильм с 1 *очком симпатии*.

☐ **Вы должны мне верить!**
Ты можешь не *проявлять обаяние*, а *набраться храбрости,* чтобы ***получить что хочешь***.

☐ **Трусливый Лев**
Добавь +1 к *храбрости* (до максимума +2).



☐ **Сбежать как писька**
Когда ты спасаешься от опасности вопреки всему (бросая друзей, роняя важную вещь, упуская шанс навредить злу и т.д.), получи *постоянный козырь* на все попытки ***удрать***, пока не окажешься в безопасности.

☐ **Дрыщ в беде**
Когда ты оказываешься в опасности и другой персонаж выручает тебя, он получает *очко симпатии*.

☐ **Фанат ужастиков**
Ты знаешь все клише и все правила, какие помогут выжить в фильме ужасов. Когда ты ***разбираешься в ситуации*** или ***соображаешь на ходу***, ты можешь добавить к списку эти вопросы.

- Кто следующим окажется в опасности?
- Какая неприятность может сейчас случиться?
- Что нам точно не надо сейчас делать?

### Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- Ты любишь или хочешь ______, но не можешь сказать об этом.
- ______ любит над тобой издеваться.
- Вы с ______ были друзьями, но в последнее время отдалились. Спроси, почему.
- ______ твой родственник, который считает тебя неудачником.
- Ты случайно узнал позорную тайну ______. Спроси, что это за тайна.
- Ты однажды капитально опозорился перед ______. Расскажи, что произошло.

### Характеристики

*Выбери один вариант.*

☐ Тело -1, Храбрость 1, Обаяние 0, Мозги 2
☐ Тело -1, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги 2
☐ Тело 0, Храбрость 1, Обаяние -1, Мозги 2
☐ Тело 0, Храбрость 0, Обаяние 0, Мозги 2

*Здоровье:* ☐

*Страх:* ☐☐☐

*Симпатия:* ☐☐☐☐☐☐☐

### Травмы

☐ Увечье (*тело*)
☐ Паника (*храбрость*)
☐ Уродство (*обаяние*)
☐ Шок (*мозги*)

# Цыпочка

Тщеславная, сексуальная, дерзкая и популярная. Цыпочка притягивает внимание в любой компании и всегда добивается своего. Но вселенная ужасов почему-то ненавидит красивых успешных людей, поэтому Цыпочка часто оказывается в опасности.

*Примеры концепта*: Самая богатая девушка школы. Успешный бизнесмен. Порнозвезда.

***Ход страха***
Когда ты игнорируешь странное или подозрительное, чтобы потакать своим желаниям, *удали пункт страха*.

***Ход смерти***
Когда ты умираешь, выбери персонажа, который услышит твои предсмертные вопли или наткнется на твой труп. Этот персонаж получает *пункт страха*, но также и *расходуемый козырь* на следующую попытку ***удрать*** или ***наехать***.



## Ходы

*Выбери два хода.*

☐ **Красотка в беде**
Ты начинаешь фильм с -1 *очком симпатии*. Взамен ты получаешь +1 к *обаянию* (до максимума +3).

☐ **Альфа-сучка**
Когда ты оскорбляешь, унижаешь и опускаешь другого персонажа, получи *расходуемый козырь* за свое раздутое самомнение. Если твоей жертвой был персонаж игрока, он получает *очко симпатии*.

☐ **Хватит, это не смешно!**
Ты с завидным упорством принимаешь опасность за розыгрыш или совпадение. Если ты действуешь беспечно и беззаботно в очевидно пугающей ситуации, получи *очко симпатии*.

☐ **Аппетитная внешность**
Когда ты используешь свою привлекательность, чтобы манипулировать людьми и ***получить что хочешь,*** расценивай результат 7-9 как 10+. При этом ты получаешь *расходуемый штраф* на любой следующий ход, кроме *получить что хочешь*.

☐ **Приятный собеседник**
Когда ты ***разбираешься в ситуации*** через дружелюбное общение и расспросы, *прояви обаяние* вместо того, чтобы *напрягать мозги*.

☐ **Подлый ход**
Один раз за фильм ты можешь заявить, что происходящие события являются частью твоего эгоистичного плана. Опиши вкратце, в чем заключается план и что ты рассчитываешь получить, и *напряги мозги*.

На 10+, план успешен, и ты получаешь что хотел. На 7-9, план успешен, но твой эгоизм вызывает отвращение: ты теряешь *очко симпатии*. При провале, твой план летит к черту: ты теряешь *очко симпатии*, и режиссер делает ход против тебя.

## Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- ______ втрескался в тебя. Опиши, что ты чувствуешь в ответ.
- Ты что-то хочешь от ______, но он не поддался твоим чарам…пока что. Расскажи, чего ты хочешь.
- ______ притворяется твоим другом. Спроси, зачем он притворяется.
- Ты используешь ______ в личных целях. Спроси, почему он с этим мирится.
- ______ знает твой самый постыдный секрет, но никому ничего не сказал… пока что. Расскажи, что это за секрет, и спроси, почему он молчит.
- ______ твоя бывшая пара, с которой у вас было бурное расставание. Скажи, оставил ли ты свои чувства в прошлом, и затем спроси его о том же.

## Характеристики

*Выбери один вариант.*

☐ Тело 1, Храбрость -1, Обаяние 2, Мозги 0
☐ Тело 0, Храбрость -1, Обаяние 2, Мозги 1
☐ Тело 1, Храбрость 0, Обаяние 2, Мозги -1
☐ Тело 0, Храбрость 0, Обаяние 2, Мозги 0

*Здоровье:* ☐☐

*Страх:* ☐☐☐

*Симпатия:* ☐☐☐☐☐☐☐

## Травмы

☐ Увечье (*тело*)
☐ Паника (*храбрость*)
☐ Уродство (*обаяние*)
☐ Шок (*мозги*)

## Качок

Грубый, мужественный, статный и неотесанный. Качок купается в славе и поклонении благодаря своей силе и крутости. Он самый сильный, самый быстрый и самый четкий сукин сын на целой земле, и горе тем, кто захочет его поиметь! По крайней мере, так думает сам Качок.

*Примеры концепта*: Нападающий школьной команды по футболу. Охранник ночной смены. Разведенный муж.

***Ход страха***
Когда ты грубым и вызывающим поведением привлекаешь к себе всеобщее внимание, *удали пункт страха*.

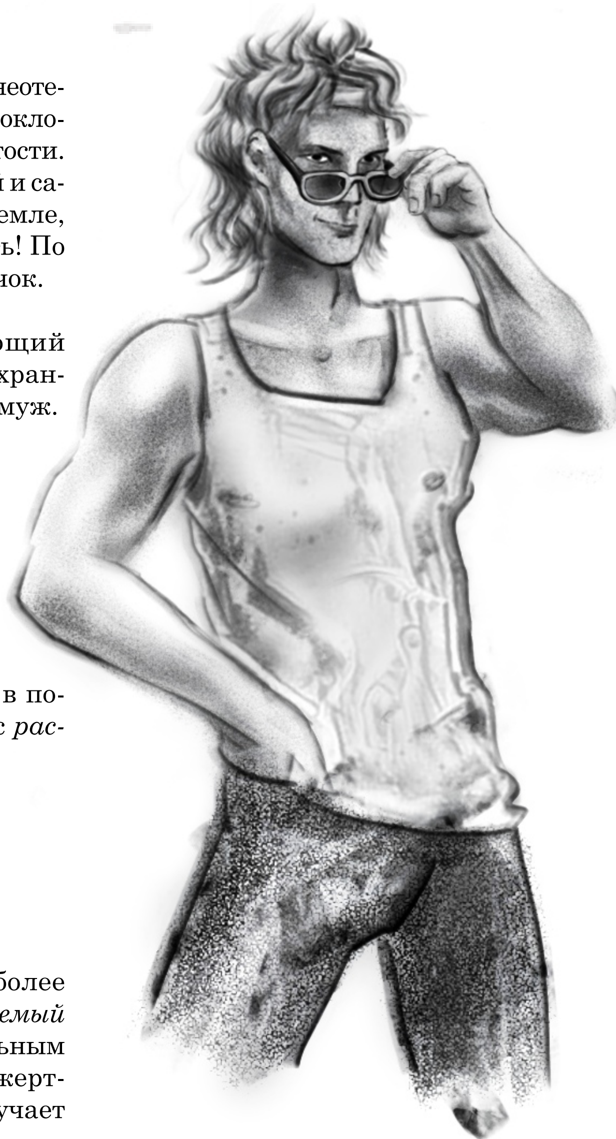
***Ход смерти***
Когда ты умираешь, ты можешь в последний раз ***наехать*** на угрозу с *расходуемым козырем*.

### Ходы

*Выбери два хода.*

☐ **Задира**
Когда ты физически унижаешь более слабого персонажа, получи *расходуемый козырь* за то, каким крутым и сильным ты себя чувствуешь. Если твоей жертвой был персонаж игрока, он получает *очко симпатии*.

☐ **Друг-силач**
Когда ты защищаешь, выручаешь или спасаешь другого персонажа при помощи силы или ловкости, получи *очко симпатии*.



☐ **Поздоровайся с кулаком**
Когда ты ***получаешь что хочешь*** через угрозы, запугивание или насилие, *напряги тело* вместо того, чтобы *проявить обаяние*.

☐ **Красота атлета**
Добавь +1 к *обаянию* (до максимума +2).

☐ **Если я не вернусь...**
Когда твоим физическим способностям брошен смертельно опасный вызов (например, обогнать бешеного оборотня или драться с убийцей-нежитью), получи *расходуемый козырь,* если примешь вызов, и *расходуемый штраф,* если отступишься.

☐ **Кричишь, как девчонка**
Когда ты реагируешь на что-то страшное трусливо и недостойно, вопреки своему образу мачо, получи *очко симпатии*. Если твоя реакция стала следствием провала при попытке ***собраться с силами***, получи 2 *очка симпатии*.

### Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- _______ твоя боксерская груша, во всех смыслах слова.
- Ты должен переспать с ______ во что бы то ни стало. Спроси, что он думает о твоей похоти.
- ______ твоя нынешняя пара, с которой вы вечно ссоритесь. Спроси, в чем причина ваших ссор.
- _______ в чем-то обошел тебя однажды, и он за это заплатит. Спроси, как тебя обошли.
- Ты неплохо относишься к ______, но не хочешь это показывать.
- Вы с ______ хотите чего-то одного и готовы бороться за это друг с другом. Решите, что это такое.

### Характеристики

*Выбери один вариант.*

- ☐ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги -1
- ☐ Тело 2, Храбрость 1, Обаяние 0, Мозги -1
- ☐ Тело 2, Храбрость -1, Обаяние 1, Мозги 0
- ☐ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 0, Мозги 0

*Здоровье:* ☐☐☐

*Страх:* ☐☐☐

*Симпатия:* ☐☐☐☐☐☐☐

### Травмы

- ☐ Увечье (*тело*)
- ☐ Паника (*храбрость*)
- ☐ Уродство (*обаяние*)
- ☐ Шок (*мозги*)

# Выживший

Мрачный, закаленный и травмированный. Выживший некогда столкнулся с подлинным кошмаром и уцелел, но ценой выживания стала его душа. Он идет по жизни, страшась следующей встречи со злом. Встречи, которая неотвратима и неизбежна.

*Примеры концепта*: Любой персонаж из предыдущего фильма. Последний солдат своего взвода. Молчаливая монахиня.

***Ход страха***
Когда ты открываешься другому игровому персонажу и делишься с ним страшным опытом прошлого, *удали пункт страха*. При этом твой собеседник теряет *очко симпатии*.

***Ход смерти***
Когда ты умираешь, добавь своему ***убежищу*** одну *положительную* черту или удали одну *отрицательную*. Если никто из персонажей еще не знает о твоем убежище, выбери того персонажа, которому ты сообщил о нем.

## Ходы

*Ты получаешь этот ход сразу.*

☐ **Все эти годы...**
Когда ты сталкиваешься лицом к лицу со злом нынешнего фильма, ты можешь заявить, что вы уже встречались раньше. Опиши вкратце, как прошла ваша последняя схватка, и *наберись храбрости*.

На 10+, испытания лишь сделали тебя сильнее: получи *постоянный козырь* на все попытки ***наехать*** на это зло. На 7-9, тебе все еще страшно, но ты можешь с этим жить: получи *расходуемый козырь* на следующую попытку ***наехать*** на это зло. При провале, раны прошлого слишком глубоки: получи *пункт страха* и *постоянный штраф* на все броски, когда это зло находится поблизости.

*Выбери еще один ход.*

☐ **Кто сражается с монстрами...**
Когда ты подвергаешь другого персонажа смертельной опасности ради шанса навредить злу, он получает *очко симпатии*, а ты получаешь *расходуемый козырь*.



☐ **Готовность к реваншу**
Добавь +1 к *телу* (до максимума +2).

☐ **Не ладит с людьми**
Когда ты ***получаешь что хочешь*** через давление, запугивание и суровый напор, *наберись храбрости* вместо того, чтобы *проявить обаяние*.

☐ **Это единственный способ**
Когда тебе требуется особое оружие или предмет, чтобы одолеть зло, *напряги мозги*. На 10+, оно у тебя есть и наготове. На 7-9, оно у тебя есть, но в чем-то неисправно: режиссер расскажет тебе детали. При провале, зло адаптируется, и режиссер делает ход против тебя.

*Ты также получаешь это.*

## Убежище

У тебя есть особое место, где можно спрятаться от опасности. Выбери для него два положительных и два отрицательных качества.

*Положительные:*
- оно хорошо спрятано
- его легко оборонять
- внутри есть необходимые запасы
- внутри есть оружие

*Отрицательные:*
- нужно время, чтобы добраться до него
- там есть место только для одного
- злу легко его обнаружить
- злу легко прорваться внутрь

## Травмы

☐ Увечье (*тело*)
☐ Паника (*храбрость*)
☐ Уродство (*обаяние*)
☐ Шок (*мозги*)

*Страх:* ☐☐☐ *Здоровье:* ☐☐☐

## Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- Вы с ______ были близки до начала того кошмара, но потом надолго расстались. Спроси, почему вы вновь встретились теперь.
- Неразумие ______ позволило злу из твоего прошлого вернуться.
- ______ напоминает тебе тебя же в прошлом. Расскажи, в чем именно вы схожи.
- ______ твой ребенок или младший друг, и ты обязан защищать его.
- ______ не верит, что твоя история на самом деле так ужасна. Спроси, почему тебе не верят.
- Вас с ______ влечет друг к другу. Скажи, знает ли он о твоем прошлом.

## Характеристики

*Выбери один вариант.*

☐ Тело 1, Храбрость 2, Обаяние -1, Мозги 0
☐ Тело -1, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 1
☐ Тело 0, Храбрость 2, Обаяние -1, Мозги 1
☐ Тело 0, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 0

*Симпатия:* ☐☐☐☐☐☐☐

## Экзорцист

Мудрый, загадочный и искренне верующий. Экзорцист не сталкивается со злом случайно: он сам идет на битву со злом, чтобы разить порождения мрака тайным знанием и могуществом веры.

*Примеры концепта*: Католический священник. Старая цыганка. Чародей вуду.

***Ход страха***
Когда ты открыто вызываешь темную сущность на контакт или противоборство, *удали пункт страха*.

***Ход смерти***
Когда ты умираешь, получи 1 *шанс*. Ты можешь использовать этот *шанс* из-за могильной завесы, чтобы превратить любой бросок любого персонажа в 10+.

### Ходы

*Выбери два хода.*

□ **Да хранит тебя Бог**
Ты можешь даровать другому персонажу мистическое благословение. Когда благословляешь персонажа, отдай ему одно из твоих *очков симпатии*.

□ **Архивы Ватикана**
У тебя есть доступ к особой библиотеке или базе данных о сверхъестественном. Когда ты обращаешься к своему источнику знаний, чтобы ***разобраться в ситуации***, задай 1 дополнительный вопрос. При провале, ты все еще можешь задать 1 вопрос, но режиссер сообщит тебе что-то очень зловещее.



□ **Забери меня!**
Когда ты добровольно предлагаешь силе зла напасть на тебя вместо другого персонажа и не защищаешься, этот персонаж может благополучно покинуть сцену. Все плохое, что должно было произойти с ним, теперь произойдет с тобой. За это ты получаешь *очко симпатии*.

□ **Сила Христа изгоняет тебя!**
Ты можешь сковать и изгнать сущности зла с помощью высшей сверхъестественной силы. Когда ты призываешь эту силу на помощь, *наберись храбрости*.

На 10+, зло устранено из текущей сцены (заперто в ловушке, изгнано, принуждено бежать и т.д.) На 7-9, выбери один вариант.

- Ты остановил зло лишь на время, в лучшем случае на пару минут
- Ты получаешь *урон* или *травму* за изнеможение
- Ты теряешь очко симпатии

При провале, злу смешны твои жалкие мольбы. Ты получаешь *пункт страха*, и режиссер делает ход против тебя.

□ **Сила убеждения**
Добавь +1 к *обаянию* (до максимума +2).

□ **Не убоюсь я зла**
Добавь +1 к *храбрости* (до максимума +2).

### Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- ______ обратился к тебе за помощью от отчаяния.
- ______ хочет доказать, что ты лжец и шарлатан.
- Вы вместе столкнулись со страшным испытанием, но ты подвел ______. Расскажи, как именно.
- ______ твой ученик в деле экзорцизма, но учится он медленно и плохо.
- Ты некогда спас ______ от чего-то ужасного. Спроси, что это было.
- Тебе известно страшное пророчество о ______.

### Характеристики

*Выбери один вариант.*

- □ Тело -1, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги 2
- □ Тело -1, Храбрость 1, Обаяние 0, Мозги 2
- □ Тело 0, Храбрость 1, Обаяние -1, Мозги 2
- □ Тело 0, Храбрость 0, Обаяние 0, Мозги 2

*Здоровье:* □

*Страх:* □□□

*Симпатия:* □□□□□□□

### Травмы

- □ Увечье (*тело*)
- □ Паника (*храбрость*)
- □ Уродство (*обаяние*)
- □ Шок (*мозги*)

## Шериф

Скрупулезный, приземленный, методичный и туповатый. Работа Шерифа — охранять закон и порядок. И неважно, нарушили его глупые пьяные детишки или до усрачки страшные твари из потаенных кошмаров.

*Примеры концепта*: Рейнджер в национальном парке. Офицер космических морпехов. Глава офисной службы безопасности.

***Ход страха***
Когда ты в одиночку отправляешься расследовать подозрительное или преследовать опасное, *удали пункт страха.*

***Ход смерти***
Когда ты умираешь, ты мотивируешь своих коллег по службе отомстить за себя. Удали одну *отрицательную* черту своего ***подкрепления***.

### Ходы

*Выбери два хода.*

☐ **Мужик со стволом**
Получи *постоянный козырь* на то, чтобы ***наехать***, пока используешь в схватке огнестрельное оружие. На 7-9, ты также можешь выбрать эти варианты.

- твою пушку заклинило
- у тебя кончились патроны

При провале, пушка сломана или ее у тебя отобрали.

☐ **Не беси меня, парень!**
Когда ты общаешься с второстепенным персонажем жестко и подозрительно, *напряги тело*. На 10+, он расколется и выдаст какой-то секрет, связанный с сюжетом фильма. На 7-9, ты также привлекаешь чье-то враждебное внимание. При провале, что-то ужасное появляется в сцене прежде, чем ты успеваешь что-либо узнать.



☐ **Тачка**
У тебя есть служебный транспорт, который помогает тебе выполнять работу. Если берешь этот ход, выбери одно преимущество и один недостаток для своего транспорта.

*Преимущества*: быстрый, многоместный, крепкий, есть радиосвязь, есть оружие.

*Недостатки*: одноместный, хрупкий, медленный, плохо заводится, часто ломается.

☐ **Не боюсь привидений**
Добавь +1 к *храбрости* (до максимума +2).

☐ **Нет! Только не их!**
Когда ты подставляешься под смертельную опасность, защищая от нее других персонажей, получи *очко симпатии.*

*Ты также получаешь это.*

### Подкрепление

Под твоим командованием служит пара человек: полицейские, егеря, охранники. Один раз за фильм ты можешь обратиться к ним за подмогой, информацией или еще чем. Выбери для них два положительных и два отрицательных качества.

*Положительные:*

- они верят всему, что ты скажешь
- они неплохие бойцы
- они могут прибыть на место быстро
- они знают что-то, чего не знаешь ты

*Отрицательные:*

- они настроены скептично
- они долго добираются до места
- они глупы и небрежны
- они дерьмовые бойцы

### Травмы

- ☐ Увечье (*тело*)
- ☐ Паника (*храбрость*)
- ☐ Уродство (*обаяние*)
- ☐ Шок (*мозги*)

*Страх:* ☐☐☐ *Здоровье:* ☐☐☐

### Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- Однажды ______ нарушил закон, и с тех пор ты не доверяешь ему. Спроси, в чем состояло преступление.
- ______ твой младший родственник, которого ты должен держать подальше от неприятностей.
- ______ помогает тебе с трудными делами. Спроси, в чем заключается помощь.
- ______ вмешивается в твою работу и доставляет тебе неприятности. Спроси, что это за неприятности.
- Ты друг семьи ______. Расскажи, почему вы дружны.
- Ты дал ______ обещание. Расскажи, что ты обещал.

### Характеристики

*Выбери один вариант.*

- ☐ Тело 2, Храбрость 1, Обаяние 0, Мозги -1
- ☐ Тело 2, Храбрость 1, Обаяние -1, Мозги 0
- ☐ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги -1
- ☐ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 0, Мозги 0

*Симпатия:* ☐☐☐☐☐☐☐☐

## Ребенок

Милый, странный, внушаемый и чувствительный. Дети очень восприимчивы и часто становятся добычей для сил зла, так что взрослым приходится их защищать и спасать. Но как бы слабы они ни были, дети также очень наблюдательны и обладают мощным потенциалом.

*Примеры концепта*: Внебрачный ребенок. Взятый из приюта сирота.

***Ход страха***
Если ты предупреждаешь взрослых об опасности, *удали пункт страха*.

***Ход смерти***
Когда ты умираешь, выбери персонажа, который является для тебя родительской фигурой. Этот персонаж получает *2 пункта страха* или теряет все свои *очки симпатии*, по его выбору.

### Ходы

*Выбери два хода.*

☐ **Жуткие игры**
Когда ты исследуешь скрытую суть сюжета через какие-то детские занятия (рисование, игры с куклами и т.д.), получи *расходуемый козырь* на то, чтобы ***разобраться в ситуации***. Так ты можешь узнать даже то, что никак не мог бы знать. При провале, твои игры открывают чье-то страшное будущее: режиссер может сделать ход против того персонажа, которого ты назовешь.

☐ **Милый и популярный**
Ты начинаешь фильм с 1 *очком симпатии*.



☐ **Живая приманка**
Когда ты подвергаешь себя опасности или привлекаешь внимание зла, получи *очко симпатии*. Если другой персонаж спасает тебя от того, что за этим последует, он тоже получает *очко симпатии*.

☐ **Открытый разум**
Ты можешь проникнуть в разум злой силы и узнать скрытую правду о ее мотивах и действиях. Когда ты проникаешь в сознание зла, чтобы ***разобраться в ситуации***, расценивай результат 7-9 как 10+. Однако, при провале твой разум поражен злом: режиссер заставит тебя сделать что-то, что ты совсем не хочешь делать.

☐ **Дети не пострадали**
Перед началом фильма, *прояви обаяние*. На 10+, получи *два шанса*. На 7-9, получи *один шанс*. Ты можешь использовать *шанс*, чтобы сила зла игнорировала тебя в течение одной сцены. При провале, режиссер получает *один шанс*, чтобы заставить силу зла напасть именно на тебя в самый неудобный момент.

☐ **Очарование невинности**
Добавь +1 к *обаянию* (максимум +2).

### Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- ______ растит и любит тебя, но ты боишься рассказать ему о чем-то. Скажи, что у тебя за секрет.
- ______ твой сверстник, и у вас есть общая тайна. Расскажи, что это за тайна.
- ______ твой друг, который не нравится старшим. Спроси, чем он не угодил.
- У вас с ______ мощная мистическая связь, действующая даже на расстоянии.
- ______ твой старший брат или сестра, с которым(ой) вы что-то не поделили. Спроси, что именно.
- Ты идешь к ______, когда тебе страшно.

### Характеристики

*Выбери один вариант.*

- ☐ Тело -1, Храбрость 0, Обаяние 2, Мозги 1
- ☐ Тело -1, Храбрость 1, Обаяние 2, Мозги 0
- ☐ Тело -1, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги 2

*Здоровье:* ☐

*Страх:* ☐☐☐

*Симпатия:* ☐☐☐☐☐☐☐

### Травмы

- ☐ Увечье (*тело*)
- ☐ Паника (*храбрость*)
- ☐ Уродство (*обаяние*)
- ☐ Шок (*мозги*)

## Одиночка

Непредсказуемый, необычный и удивляющий. Одиночка всегда представляет некое меньшинство и часто держится в стороне. Никто не знает, чего от него ждать. Умрет ли он первым или спасет всех остальных? Он беспомощный клоун или самый крутой персонаж в фильме? Кто знает.

*Примеры концепта*: Единственный русский на американской полярной станции. Единственный гомосексуалист в военном училище. Единственный гот на всю школу.

***Ход страха***
Когда кто-то предлагает план действий, а ты поступаешь наперекор плану или в точности наоборот, *удали пункт страха*.

***Ход смерти***
Когда ты умираешь, каждый игрок выбирает, как твоя смерть повлияла на его персонажа. Если персонаж чувствует вину за твою гибель или прошлое отношение к тебе, он получает *очко симпатии*. Если персонаж не чувствует вины, он получает *пункт страха*.

## Ходы

*Ты получаешь этот ход сразу.*

■ **Скрытые таланты**
Выбери любой ход Ботана, Цыпочки или Качка.

___
___
___
___



*Выбери еще один ход.*

□ **Один против всех**
Когда ты остаешься один на один с силами зла, получи *расходуемый козырь* на то, чтобы ***собраться с силами*** или ***наехать***.

□ **Мой друг где-то там**
Перед началом фильма, *напряги мозги*. На 10+, получи *2 шанса*. На 7-9, получи *1 шанс*. Используй *шанс*, чтобы появиться в сцене как раз тогда, когда другой персонаж окажется в опасности, и в удобной позиции, чтобы помочь бедолаге. При провале, режиссер получает 1 *шанс*, чтобы столкнуть тебя с опасностью неподготовленным и в плохой позиции.

□ **Не жилец**
Если ты умираешь в ходе фильма, один персонаж на твой выбор получает *очко симпатии*. Если ты умираешь самым первым, выбранный тобой персонаж получает 2 *очка симпатии*.

□ **Умный изгой**
Добавь +1 к *мозгам* (до максимума +2).

□ **Хана тебе, урод**
Добавь +1 к *телу* (до максимума +2).

## Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- ______ не выносит твою расу, страну, сексуальную ориентацию и т.д., а ты не выносишь его.
- ______ доставил тебе проблемы, но так и не извинился. Расскажи, что за проблемы у тебя были из-за него.
- ______ защищает тебя от наездов и приставаний других.
- ______ не справится с серьезным дерьмом, так что ты присматриваешь за ним.
- Тебе пришлось как-то поставить ______ на место, и вы до сих пор на ножах.
- ______ интересуется тобой и твоей уникальностью, но ты пока не готов сблизиться с ним.

## Характеристики

*Выбери один вариант.*

□ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги -1
□ Тело -1, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 1
□ Тело 0, Храбрость -1, Обаяние 2, Мозги 1
□ Тело 0, Храбрость 1, Обаяние -1, Мозги 2

*Здоровье:* □□

*Страх:* □□□

*Симпатия:* □□□□□□□

## Травмы

□ Увечье (*тело*)
□ Паника (*храбрость*)
□ Уродство (*обаяние*)
□ Шок (*мозги*)